CROUSTIBAT®
CROUSTIBAT
Findus
Os ultracongelados da Nestlé.

DESCRIÇÃO DO JOGO DE VIDEO "CROUSTIBAT"

FINALIDADE DO JOGO

O navio está em perigo! Os monstros voadores estão a atacá-lo!
A tua missão é chegar ao navio e fazer rebentar o dirigível onde se encontram os monstros. Boa sorte!
No início do jogo estão 2 crianças numa ilha e ao longe vê-se o navio a ser atacado. As crianças vão precisar de descobrir meios para alcançar o navio e combater os monstros voadores. O "CROUSTIBAT" vai ajudá-las nessa missão. Tu és um dos heróis! Liga já o teu computador.
O "CROUSTIBAT" vai explicar a tua missão.

INTERACTIVIDADE

No teu ecrã surgem um rapaz e uma rapariga que podes comandar.
Para escolheres o personagem com que vais jogar,
coloca a seta sobre ele e "clica" o botão esquerdo do rato.
O personagem fica de lado, pronto a entrar em acção.
O ecrã está dividido em quatro zonas.
De cima para baixo tens o seguinte:

- **Parte superior:** quando levas a seta à parte superior do ecrã (3 primeiras linhas), encontras o quadro dos comandos.
- **Parte central**: nesta zona, desenrola-se toda a aventura.
- **Zona de diálogo**: esta zona será identificada com a cor bege.
- **Linha dos comandos**: está identificada a negro, na parte inferior.

O PAPEL DO "RATO"

Para descobrir as diferentes zonas e objectos que deves ter em atenção, basta deslocares a "seta" do rato pelo ecrã. Assim que encontrares algo importante para o desenrolar do jogo, na linha de comando aparece o respectivo nome (Ex: Escada de madeira).

Se "clicares" o botão esquerdo do rato sobre umpersonagem que já está activado, este irá cumprir a tarefa para a qual o designares (Ex: diriges o personagem para a pedra e este guarda a pedra), ou fará um sinal negativo caso não o possa fazer.

Se quiseres deslocar o personagem activado para qualquer zona do ecrã basta levar a seta à zona onde pretendes colocá-lo.
No decorrer do jogo, os personagens podem apanhar vários objectos.
Quando o personagem tem um objecto na "mão" pronto a utilizar, aparece uma seta com um círculo e a frase
"UTILIZAR SOBRE + NOME DO OBJECTO" na linha de comandos.
Depois de na linha de comandos ter aparecido a frase atrás referida, para que o personagem execute a tarefa, basta "clicares" o botão esquerdo do rato. Quando os personagens apanham qualquer objecto, este pode ser utilizado de imediato, ou guardado em inventário. Isto é, quando o objecto está pronto a ser utilizado, em vez disso "clicas" o botão direito do rato.
Para fechares o inventário, "clicas" o botão esquerdo, fora da área do quadro de comandos.

QUADRO DE COMANDOS

O quadro de comandos aparece na parte superior do ecrã quando se passa a seta do rato nessa área e é composto por vários símbolos (da esquerda para a direita):

- **Gestão (Símbolo da esquerda)** Quando se "clica", surge um menu: Guardar, Carregar, Sair.

GUARDAR:

Quando "clicas" aparecem 15 posições que se destinam a salvaguardar o estado do jogo no disco rígido. Escolhe uma linha, inscreve o nome do que queres guardar e "clica" CONFIRMO.

CARREGAR:

Tudo o que guardaste pode ser retomado, basta que escolhas o que pretendes "clicando" e confirmando de seguida. Reencontrarás o jogo no estado em que o guardaste.

SAIR:

Este comando permite saíres do jogo em qualquer momento.

BLOCO NOTAS:

Podes escrever no teclado os indícios que pretendes guardar em memória. "Clica" o botão direito do rato para sair. O conteúdo fica gravado juntamente com o que guardaste até aí.

INVENTÁRIO:

Quando "clicas" o botão direito do rato, a seta faz aparecer uma janela que tem o inventário dos objectos que já acumulaste. Escolhe o objecto que pretendes e "clica"o botão esquerdo.
Podes então utilizar o objecto na zona que desejares.

TROCA DE OBJECTOS:

Nem sempre os objectos estão em poder do personagem que os pode utilizar. Assim, há sempre hipótese de os trocares, procedendo do seguinte modo:

- o personagem para o qual queres passar o objecto tem de estar activado.
- levas a seta do rato à parte superior do ecrã fazendo aparecer o menu.
- escolhes o objecto que pretendes passar para o personagem que tens activado e "clicas". - fazes desaparecer o menu,"clicando" fora da área, e tens a troca efectuada.

REGULAÇÕES:

- **Tipo**: Permite mudar o tipo dos caracteres na janela diálogo.
- **Data**: Permite visualizar data e hora.

ARRANQUE

PC IBM* ou compatíveis, versão disco rígido:

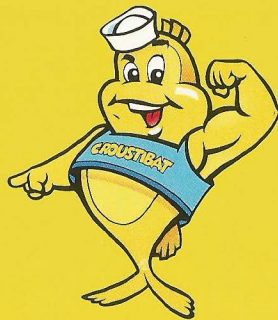
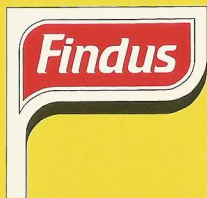
- Insere a tua disquete na "drive" A ou B, e escreve A ou B, em seguida valida a operação. Escreve "INSTALL", valida de novo. Segue as instruções de configuração do ecrã. Uma vez efectuada a instalação, para entrar no jogo basta colocares-te no ficheiro do disco rígido onde foi instalado o jogo, escreveres "GO" seguido de "ENTRAR".

ANOTAÇÕES:

Se mais tarde pretendes mudar a configuração do teu PC
(carta gráfica, sonora, rato, etc),
entra no jogo escrevendo "LOADER" e valida.

ALGUNS CONSELHOS:

Os personagens do jogo têm atribuições diferentes. Se um recusar fazer determinada tarefa, experimenta o outro.
Para descobrires indícios, experimenta enviar os personagens para a zona que escolheres, primeiro sem qualquer objecto, em seguida com o objecto que pretenderes.

B O A S O R T E ! ! !

Rua Alexandre Herculano, 8 - 8A
2795 Linda-a-Velha
tel.: 414 85 00 - Fax: 414 37 00